

PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN ILMU TAJWID

Dewi Pratiwi

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia

2dewsign@gmail.com

Ilmu tajwid merupakan hal yang sangat penting untuk dipelajari bagi setiap muslim. Dengan memahami ilmu tajwid maka seorang muslim dapat membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Pembelajaran tajwid sudah diajarkan sejak dini di bangku sekolah dan dalam jangka waktu yang cukup lama. Bahkan pembelajaran tajwid juga bisa didapatkan di lembaga non-formal. Namun berdasarkan survei yang dilakukan, hanya sedikit masyarakat muslim yang benar-benar memahami ilmu tajwid. Meskipun minat untuk mempelajari tajwid masih ada, namun banyak dari mereka yang sibuk, belum bisa membagi waktu dan belum menemukan guru yang tepat sehingga mereka memilih untuk belajar sendiri dirumah. Media pembelajaran yang tersedia pun memiliki kekurangan seperti buku yang penyajiannya hanya berupa tulisan sehingga susah dipahami makna bunyi dan panjang pendek bacaan yang dimaksud, penyajian kurang menarik sehingga membuat pembaca cepat bosan, ataupun media audio (murottal) yang terkadang memiliki tempo bacaan cepat sehingga membuat mereka kesulitan mendengarkan dengan jelas. Dari permasalahan tersebut, penulis membuat sebuah aplikasi multimedia interaktif pembelajaran ilmu tajwid yang disajikan dengan menggabungkan audio, video, animasi 2D dan fitur mini game sehingga pembelajaran terlihat menarik dan mudah dipahami. Pembuatan aset, desain tampilan dan program pada aplikasi ini menggunakan software *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe Premiere Pro CS6*, *Adobe Flash Professional CS6* dan *Audacity*. Hasil akhir dari aplikasi ini dapat digunakan pada perangkat android. Aplikasi ini telah melewati tahap uji coba dan evaluasi dengan mengujicobakan aplikasi kepada target pengguna dan membagikan kuesioner kepada mereka. Respon yang didapatkan positif, materi dan visualisasi yang disajikan dalam aplikasi ini menarik dan mudah dipahami oleh pengguna, sehingga dapat membantu masyarakat muslim dalam mempelajari tajwid secara mandiri dan menarik.

(Kata Kunci : ilmu tajwid, media pembelajaran, multimedia interaktif)

Tajweed is one of the most essential study which moeslem should learned. By understanding this study, a moeslem will be able to read Al-Quran in a good and correct way. The study of *Tajweed* has been giving for a long term since elementary school. Evenly, we can learn this kind of study easily from non-formal institute such as course for reading Al-Quran. But, according to study I have done by quisioner, most of people who ever learned *Tajweed* still not get a right understanding about this study. Most of them also get a difficult way to apply *Tajweed* into their Al-Quran reading. Even thought their antusiastism is also high

to learn it, they still cannot arrange their time to study specifically about *Tajweed* because of their tight schedule and their difficulty to find a right teacher. Then, they decided to learn itself at home. Some media such a book has its weakness in the way of understanding the sound of *Tajweed* itself, while media such as audio (murottal) which sometimes has a speed rytme, can makes them difficult to hear the voice (the *tajweed*). Based on the short study, the researcher creates an interractive way to learn *Tajweed* through an interactive multimedia application which combined the audio, visual, 2D animation and mini game fiture which is very interesting and easy to operate. The making of asset, interface design and program in this appliation are using Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Flash Professional CS6 and Audacity software. The result of this application is aplicable for android. This application already past the test for user and evaluated by giving them quisioner. The response is positif. The material and visualization is interest the user and easily operated by them. This application can help moeslem to learn *Tajweed* individually, wherever the place and whatever the time.

(Keywords : tajweed, learning media, interactive multimedia)

PENDAHULUAN

Tajwid merupakan ilmu yang mempelajari tentang kaidah dan tata cara membaca Al-Qur'an dengan benar. Tajwid penting untuk dipelajari agar terhindar dari kesalahan dalam membaca Al-Qur'an, karena jika salah membaca dapat merubah arti dan makna dari bacaan tersebut. Dalil kewajiban membaca Al-Qur'an dengan tajwid disebutkan dalam Q.S Al-Muzzammil ayat 4 yang artinya: "*Dan bacalah Al-Qur'an dengan tartil*". Dengan demikian, menjadi wajib hukumnya bagi setiap muslim untuk membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah ilmu tajwid.

Namun permasalahan yang ada sekarang adalah pemahaman masyarakat muslim terhadap ilmu tajwid masihlah kurang. Berdasarkan data hasil survey yang dilakukan pada beberapa responden, hanya sedikit dari mereka yang benar-benar memahami ilmu tajwid. Tajwid sendiri sebenarnya bisa dipelajari secara intens di lembaga pendidikan Al-Qur'an, namun hanya sedikit dari mereka yang mengikuti pembelajaran tajwid di sana. Beberapa faktor penyebabnya adalah karena sibuk, belum bisa membagi waktu dan belum menemukan guru yang tepat sehingga mereka memilih untuk belajar sendiri dirumah. Sedangkan media pembelajaran tajwid yang ada sekarang ini dinilai kurang efektif. Banyak dari masyarakat muslim yang menggunakan media buku namun kesulitan untuk memahami makna

bunyi dan panjang pendek yang dimaksud. Selain itu juga karena penyajiannya yang kurang menarik. Dengan adanya kemajuan teknologi seperti aplikasi atau multimedia interaktif diharapkan dapat membantu masyarakat muslim untuk mempelajari tajwid secara mandiri dan menarik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan wawancara dengan guru agama islam untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran tajwid yang diajarkan di jenjang sekolah dan observasi tempat dimana saja seorang muslim bisa mendapatkan pembelajaran tajwid selain di sekolah. Kemudian dilakukan survey dengan membagikan kuesioner kepada masyarakat muslim dengan usia 13 – 25 tahun di Surabaya untuk mengetahui keikutsertaan mereka dalam pembelajaran tajwid di luar sekolah / lembaga non-formal dan pemahaman mereka terhadap tajwid. Hasil rekapitulasi kuesioner sebanyak 86% responden tidak mengikuti pembelajaran tajwid di lembaga non-formal. Hanya 6% responden yang mengaku sangat paham terhadap ilmu tajwid, sedangkan 40% lainnya kurang begitu paham. Selain itu juga didapat data mengenai kesulitan yang mereka alami ketika belajar tajwid menggunakan media buku, audio dan internet. Wawancara juga dilakukan terhadap salah satu ustadz (koordinator guru Al-Qur'an) di Surabaya untuk mendapatkan informasi mengenai sistem pembelajaran tajwid yang ada dan kendala yang dihadapi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa sistem pembelajaran yang paling baik adalah dengan talaqqi (berhadapan langsung dengan guru) supaya ada yang mengkawal dan mengoreksi langsung, namun sekarang ini masih banyak guru pengajar Al-Qur'an yang belum memiliki sertifikasi sehingga masyarakat muslim harus lebih cermat dalam memilih guru. Selain itu dilakukan juga analisis terhadap aplikasi sejenis untuk menjadi pertimbangan dalam pembuatan tampilan dan *user interface* agar dapat diketahui bagaimana interaksi yang sesuai dalam aplikasi.

Hasil analisis menjadi acuan dalam perancangan sistem, *user interface* ataupun interaksi sistem dengan pemain. Berdasarkan hasil analisis, perlu adanya sebuah media yang menyajikan materi tajwid secara lengkap dan menyajikan

pengetahuan tambahan lain. Tampilan dibuat dengan bagus dan menarik. Tampilan ini ditunjang dengan animasi 2D untuk penjelasan makhori jul huruf, adab dan keutamaan membaca Al-Qur'an. Terdapat video pergerakan mulut tampak depan untuk hukum bacaan isy mam dan saktah. Setiap penjelasan hukum bacaan tajwid disertai contoh bacaan dan audio tajwid. Dibutuhkan pula fitur latihan interaktif seperti *mini game* agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Aplikasi dirancang agar mudah digunakan dan dipahami oleh *user* baik secara konten maupun desain *interface* nya. Selain itu aplikasi juga dapat digunakan pada perangkat android, sehingga *user* dapat menggunakan aplikasi ini kapan saja dan dimana saja sehingga mempermudah mereka yang memiliki kesibukan agar tetap bisa mempelajari tajwid.

Setelah aplikasi selesai dibuat, dilakukan uji coba validasi dan verifikasi. Verifikasi dilakukan untuk memeriksa program bebas dari *error*. Validasi dilakukan dengan uji coba aplikasi pada target user yaitu masyarakat muslim usia 13 tahun hingga dewasa untuk mengetahui apakah mereka dapat terbantu dengan adanya aplikasi pembelajaran tajwid ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi ini digunakan dalam perangkat android. Background pada aplikasi ini menggunakan ilustrasi gambar masjid dan ornamen seni islam dengan nuansa Timur Tengah yang diberi warna coklat, kuning emas dan oranye. Jenis font yang digunakan adalah fontastique untuk headline dan tulisan tombol, font calibri untuk penjelasan dan font KFGQPC Uthman Taha Naskh untuk penulisan alphabet arab. Tampilan verifikasi menu utama pada aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 1.



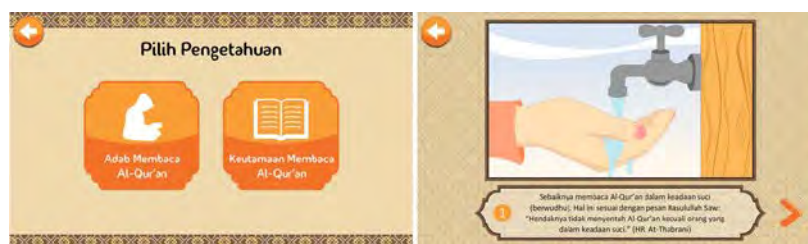
Gambar 1. Tampilan Verifikasi Menu Utama

Secara garis besar aplikasi ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu pembelajaran tentang ilmu tajwid, pengetahuan tambahan dan *mini game*. Pembelajaran ilmu tajwid berisi materi tentang makhorijul huruf dan hukum bacaan tajwid, yaitu hukum nun sukun & tanwin, mim sukun, idgham, mad, lam ta'rif, lam jalalah, nun & mim tasydid, qalqalah, waqaf dan gharib. Penjelasan makhorijul huruf dilengkapi animasi gambar kerangka mulut tampak samping, audio dan teks penjelasan. Sedangkan penjelasan pada hukum bacaan tajwid disertai dengan contoh bacaan tajwid dan audio. Khusus pada bagian sub-materi isyham dan saktah terdapat video pergerakan mulut (tampak depan) karena pada materi ini perlu melihat secara langsung gerakan mulut saat membaca bacaan tersebut agar mudah dipahami. Tampilan verifikasi dari pembelajaran ilmu tajwid dapat dilihat pada Gambar 2.



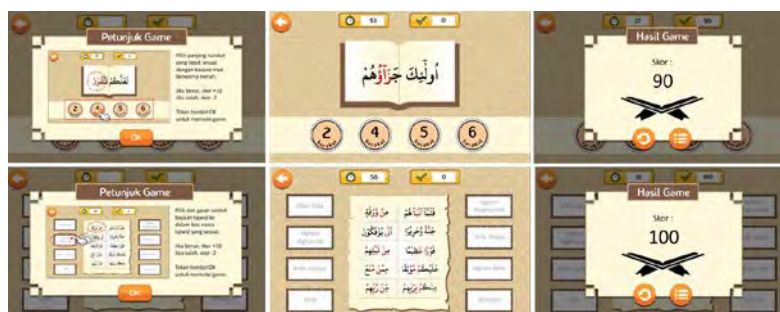
Gambar 2. Tampilan Verifikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid

Pengetahuan tambahan berisi materi tentang adab membaca Al-Qur'an dan keutamaan membaca Al-Qur'an. Penjelasan pada bagian ini dilengkapi dengan animasi 2D sederhana sebagai visualisasi dari konten penjelasan. Tampilan verifikasi dari pengetahuan tambahan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Verifikasi Pengetahuan Tambahan

Mini game pada aplikasi ini berisi 2 permainan yang dapat dimainkan oleh user. Game pertama adalah game tebak panjang mad. Game ini mengajak user untuk menebak panjang harakat dari contoh bacaan mad yang ditampilkan secara random. Sedangkan game yang kedua adalah game pasang bacaan tajwid. Pada game ini user harus memasang bacaan tajwid sesuai dengan kolom nama – nama tajwid yang tersedia. Masing – masing game dibatasi oleh limit waktu permainan. Pada setiap game terdapat halaman petunjuk di awal dan terdapat pula halaman hasil bermain yang berisi skor akhir yang diperoleh user. Tampilan verifikasi dari *mini game* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Verifikasi Mini Game

Aplikasi ini menggunakan *Action Script* agar bisa menjadi aplikasi yang interaktif. *Action Script* dasar yang dipakai adalah *Action Script GotoAndStop* yang berfungsi sebagai navigasi antar halaman aplikasi. *Action Script* selanjutnya digunakan untuk *load & play* suara dan *on / off* backsound. *Script* lain yang digunakan adalah *script* untuk cek jawaban, hitung skor, tampilkan skor, *drag and drop* obyek dan *timer* permainan pada halaman mini game. Selain itu juga dibutuhkan *script* untuk memasukkan dan membuat *player video*.

Kemudian verifikasi dilakukan pada animasi gambar kerangka mulut pada bagian makhorijul huruf. Verifikasi ini dilakukan dengan mengujicobakan halaman tersebut kepada seorang guru pengajar Al-Qur'an yang memiliki sertifikasi kemudian memberikan kuesioner sebagai bahan evaluasi apakah animasi gambar kerangka mulut pada tiap halaman sudah benar dan sesuai dengan makhroj-nya. Dari hasil verivikasi ini didapatkan kesimpulan bahwa animasi gambar kerangka mulut yang dibuat sudah benar.

Uji coba validasi juga dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan dan memenuhi kebutuhan yang ada. Proses uji coba validasi dilakukan dengan mengujicobakan aplikasi kepada dua puluh responden dengan umur antara 13 - 25 tahun yang telah mencoba aplikasi ini. Hasil perhitungan kuesioner dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Kuesioner

No.	Indikator	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Penjelasan materi tajwid dalam aplikasi ini mudah dipahami.				40% (8 orang)	60% (12 orang)
2.	Animasi kerangka mulut dalam aplikasi ini membantu anda dalam memahami pelafalan makhorijul huruf.			10% (2 orang)	70% (14 orang)	20% (4 orang)
3.	Fitur mini game dalam aplikasi ini membuat pembelajaran tajwid menjadi lebih menyenangkan.				75% (15 orang)	25% (5 orang)
4.	Penyampaian materi dalam aplikasi ini menarik.			5% (1 orang)	60% (12 orang)	35% (7 orang)
5.	Desain tampilan dan gambar dalam aplikasi ini menarik				20% (4 orang)	80% (16 orang)
6.	Aplikasi ini mudah dijalankan.				45% (9 orang)	55% (11 orang)

7.	Aplikasi ini bisa membantu anda dalam mempelajari tajwid secara mandiri.				70% (14 orang)	30% (6 orang)
----	--	--	--	--	----------------------	---------------------

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari keseluruhan pembuatan aplikasi tugas akhir ini adalah aplikasi ini dapat membantu masyarakat muslim yang mempunyai kesibukan sehingga tetap bisa mempelajari ilmu tajwid secara mandiri, dapat memberikan tuntunan tentang cara pengucapan bacaan tajwid yang tepat, dan juga bisa menjadi sarana pembelajaran tajwid yang menarik dan mudah dipahami.

Saran yang berguna bagi pengembangan dan penyempurnaan aplikasi ini contoh bacaan tajwid yang diberikan bisa diperbanyak lagi, dapat ditambah lagi variasi permainannya, setelah mempelajari tajwid menggunakan aplikasi ini dianjurkan untuk mengevaluasi kemampuan baca Qur'an kepada guru pengajar Al-Qur'an yang memiliki sertifikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Zarkasyi, Imam (1995). *Pelajaran Tajwid, Cetakan ke-26*. Ponorogo: TRIMURTI PRESS.

Bina, Ahda (2011). *Mudah, Cepat & Praktis Belajar Tajwid*. Surakarta: Shahih.

MS, Masruri Y. dan Yahya, M.A. (2011). *5 Jam Jago Tajwid*. Jakarta: QultumMedia.

Cook, M.E. (2001). *Principle of Interactive Multimedia*. London: McGraw Hill.

Sutopo, Ariesto (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Parekh, Ranjen (2006). *Principles of Multimedia*. New Delhi: McGraw Hill.

Luther, Arc C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. Boston: AP Professional.

Vaughan, T. (2006). *Multimedia: Making It Works, 7th Edition*. New York: McGraw Hill.

The Holy Qur'an Al-Fatih. Jakarta: Pustaka Al-Fatih.

The Holy Qur'an (with Colour Coded Tajweed Rules in Indonesian Language). Jakarta: Lautan Lestari & Islamic Book Service.